



Sleeping Obstacles

Wellendorf, Kassandra Charlotte; Løvind, Simon

Publication date:
2010

Document version
Early version, also known as pre-print

Citation for published version (APA):
Wellendorf, K. C. (Producer), & Løvind, S. (Producer). (2010). Sleeping Obstacles. 2D/3D (psysical products), .
<http://www.zelig.dk/sleeping>

Sleeping Obstacles

I et mørkt rum ligger en videoprojiceret mand og sover i en seng. Når udstillingsgæsterne bevæger sig rundt om sengen, forstyrres de via sensorer den sovende mands søvn, idet både hans kropssprog, hans indre tanker og lydene i rummet reagerer på deres tilstedeværelse.



Når den besøgende bevæger sig ind i rummet og hen mod den sovende, skifter den sovende fra rolig søvn til det urolige grænseland mellem søvn og vågen. Fra den sovende høres fragmenter af søvn- og drømmetanker. Han taler om de udstillingsgæster, der er i rummet, og hvordan de påvirker hans søvn.

"Jeg kan lugte, der er nogen i rummet". "Det er som om, der er nogen, der kigger på mig". "Der er nogen, der prøver at kravle ind i min drøm". "Gå nu væk! Lad mig sove i fred".

De besøgendes placering og kropsbevægelser påvirker helt konkret den sovendes tilstand. Alt efter hvor megen aktivitet – og derved forstyrrelse – der er i rummet skifter stemningen. Dette foregår via forskellige bevægelsessensorer monteret på sengen. Den kvadrafoniske lyd i rummet er med til at suge den besøgende ind i den sovendes verden, ligesom den sovendes lavmælte hvisken gør, at man tvinges til at skærpe sin opmærksomhed.

Den sovendes bevægelser understøttes af lyden, der kommer fra tæppet omkring ham. Dette skaber en høj grad af tilstedeværelse, hvor man næsten kan komme i tvivl om hvorvidt, det er billedet eller den fysiske figur, der bevæger på sig. Denne

dobbelthed frembringes ved, at det tæppe, der er i videobilledet, er det samme tæppe, som bruges som fysisk projektfelde. På den måde sløres grænsen mellem det fysiske og det virtuelle.

Den kunstneriske intention har været at skabe en tilskueroplevelse af at stå på grænsen ind til et andet menneskes private rum. Som tilskuer har man valget mellem enten at forstyrre den sovendes søvn og dermed overskride den sovendes private rum, eller at trække sig og på den måde respektere den sovendes trang til at være alene og uforstyrret.

Værket udfordrer udstillingsgæstens betragterposition og skaber et dilemma mellem tiltrækning og afvisning. Den sovende reagerer imod at blive betragtet og forstyrret, samtidig med at den samlede iscenesættelse opleves dragende på tilskueren på grund af den intime situation.

Sleeping Obstacles (2010)
Kassandra Wellendorf og Simon Løvind
Interaktiv lyd- og videoinstallation
Lyd i 6 kanaler (kvadrafoni i rummet og to lydkilder fra sengen)
Støttet af Billedkunstrådet, Danske Filminstruktører, Danske Dramatikere,
Dansk Skuespillerforbund, Statens Kunstfonds Tonekunstvalg,
FAF, Zentropa, Institut for Kunst- og Kulturvidenskab KUA

